JOYSTICK 148

Joystick 148

Aide de jeu :
Command & Conquer
Generals

En Detresse
Jeux Crack

•AIDE DE JEU•

(SUITE) COMMAND & CONQUER GENERALS

Joystick▪148

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N°148

NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

DITO

Casque Noir

Laissez-moi vous décrire un peu la situation. Nous sommes le 11 avril, il est exactement 10h05, et qu'est-ce que je trouve sur mon bureau : un énorme marteau gonflable. Bon sang, il n'en faut pas beaucoup pour me rendre heureux. Voilà une chouette journée qui s'annonce. Il est maintenant près de midi et je compte 8 victimes à mon actif. 14h23. Je ne comprends toujours pas comment le marteau vit encore, et ce n'est pas faute d'avoir tapé comme un gros bourrin. 15h35 : ça se complique. Un autre gars équipé d'un marteau identique au mien vient de faire son apparition, entouré de mes 21 victimes. 15h37 : je suis enfermé dans mon bureau... attendez... je crois qu'ils sont partis. 15h40 : la vache, ils ont le gardien avec eux. Il a un passe, putain. Je suis fait comme un rat. 16h00 : eh ben voilà, ça devait arriver : je suis tout plat. Allez, assez joué. Avant de vous livrer le nom du gagnant du mois dernier, Traz vient de me refiler une news hallucinante : Sony Computer vient d'annoncer qu'ils vont ajouter un lecteur de DVD réinscriptible sur leur console PS2 vendue au Japon, moyennant une légère hausse du prix de vente. C'est vraiment le monde à l'envers. Alors que tous les acteurs du milieu luttent péniblement contre le piratage, Monsieur Sony, lui, livre le kit « toi aussi, pirate tes jeux » clé en main. Y a des fois où les trucs m'échappent, pas vous ? Le gagnant de l'énigme sur le travail (voir le Joy 147) est Nicolas Jullien de Nantes, qui a répondu 87 jours de travail (la bonne réponse) et devinez leur nombre (de bonnes réponses) : 100 tout rond.

Le Capitaine Picard, du vaisseau Entreprise, rencontre 3 extra-terrestres de races distinctes. Chaque E.T. qui possède une main dotée de quatre doigts et un pouce, comme nous, désire ardemment serrer la main du célèbre Capitaine de la Fédération. Le contact direct est néanmoins proscrit afin d'éviter la contagion par d'éventuels virus. Le capitaine dispose de deux gants en latex et il n'a aucun moyen de les laver ou de les désinfecter. Comment va procéder Picard pour pouvoir serrer la main à chacun d'entre eux sans jamais toucher la surface des gants ayant été en contact avec l'un ou l'autre des E.T. ?

Bonne lecture !

JOYSTICK SOLUCES 148
est édité par la société HDP
au capital de 42 000 euros.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

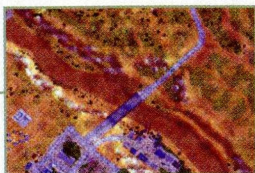
Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur Délégué :
Pascal Traineau
Principal actionnaire :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice Graphiste : Sonia Nini
Secrétariat de rédaction : Sophie Prétot

Correction révision : Anne Pavan
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Dessinateur : Didier Couly
Photogravure : Hafiba
Imprimé par : La Galiote-Prenant
Ce supplément au numéro 148
de Joystick est une publication HDP

SOMMAIRE

4 Aide de jeu : C&C Generals


Je vous rappelle les règles du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois de mai. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : casque@hfp.fr, et si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant.





En détresse 26

Affrontez l'énigme, résolvez les casse-tête, posez vos questions ludiques et dépannez vos camarades bloqués.

28 Jeux Crack

Trucs, bidouilles, patches, codes et plein d'astuces pour avancer dans vos jeux préférés.

Command & Conquer

Suite et fin de Command & Conquer : Generals. Si j'ai un petit conseil à vous donner, capturez les bâtiments dès que vous en avez l'occasion et utilisez vos parachutistes pour ce travail. S'approprier les technologies de l'ennemi est très payant et vous fera gagner un temps précieux.

Generals



MISSION 3

POINT 01 :

Établissez votre base à cet endroit et produisez rapidement quelques véhicules variés de manière à vous protéger contre les futures attaques que vous allez subir.

POINT 02 :

Capturez cet hôpital qui se trouve à proximité, puis défendez-le car il ne tardera pas à essuyer quelques tirs ennemis.

POINT 03 :

Rasez sans complexe tous les bâtiments qui sont au centre pour ramasser un maximum de ressources.

POINT 04 :

Lorsque vous aurez suffisamment de blindés, vous pourrez raser cet aéroport de manière à affaiblir l'ennemi.

POINT 05 :

Lorsque vous arriverez dans cette base, vous récolterez un maximum de ressources, ce qui va considérablement accélérer votre victoire.


04
05
02

... MAÎTRE SÉGA ET CHAUFFEUR DE TAXI EN BANLIEUE PARISIENNE. J'AI FAIT MOTARD À LA BASTILLE, LE SAMEDI SOIR... C'EST LÀ QUE JE RENCONTRAI FISHBONE ...



MISSION 4

POINT 01 :

Bâtissez rapidement des défenses aérienne car vous allez recevoir régulièrement de l visite.

POINT 02 :

Vous trouverez à cet endroit de quoi récupére des ressources, mais vous devrez faire l ménage et bâtir des défenses aériennes pou maintenir votre position.

POINT 03 :

Essayez de récupérer ce derrick de pétrole pou augmenter vos ressources.

POINT 04 :

N'attaquez pas la base de front car vous alle subir des pertes.

POINT 05 :

Créez une brèche à cet endroit pour faire entre un soldat qui vous permettra de capturer le bâtiments.


02
03
01



MISSION 5

POINT 01 :

Je vous conseille de bien fortifier votre base ca vous aurez constamment de la visite dans le premiers temps.

POINT 02 :

Commencez par reprendre les sites chimique qui se trouvent en haut de la carte avant de vou attaquer à la ville.

POINT 03 :

Entrez dans la ville avec un maximum de blinde pour éliminer toute résistance, puis capturez le bâtiments qui vous manquent pour terminer mission.


03
01
02



MISSION 6

POINT 01 :

Développez votre base à cet endroit et fortifie la afin de repousser les attaques ennemie Produisez quelques blindés et upgradez-les maximum.

POINT 02 :

Placez des pièges explosifs le long de cet route afin de ne pas vous faire déborder par l renforts qui arriveront par ici.

POINT 03 :

Essayez de capturer cette raffinerie po augmenter vos ressources.

POINT 04 :

Amenez vos camions au centre de la base po les faire exploser, puis complétez par une pet attaque chimique et finissez par une offensi avec quelques blindés.


03
01



MISSION 7

POINT 01 :

Fortifiez votre base à cet endroit et développ toutes les technologies dont vous dispos Essayez de capturer les puits de pétrole défendez-les de manière à ce que vous soyez pas à court de ressources.

POINT 02 :

Essayez de capturer le maximum de bâtimen ennemis de façon à disposer de leur techn logie.

POINT 03 :

Vous pouvez envoyer vos scuds sur cette ba chinoise afin de ralentir leurs attaques à vo encontre.

POINT 04 :

Amenez quelques blindés à cet endroit manière à protéger le soldat qui devra captu la rampe de lancement.


02
01



CAMPAGNE USA MISSION 1

POINT 01 :

Faites attention lorsque vous approcherez de cette ville car elle sera bombardée. Je vous conseille d'attendre que les effets se dissipent avant de la traverser.

POINT 02 :

Libérez les prisonniers qui se trouvent à cet endroit, puis placez-les dans les véhicules blindés de manière à upgrader ces derniers.

POINT 03 :

Envoyez des hommes avec vos hélicoptères derrière le site de scuds pour le capturer, puis balancez les scuds sur la base du GLA pour terminer cette mission.


02
01



MISSION 2

POINT 01 :

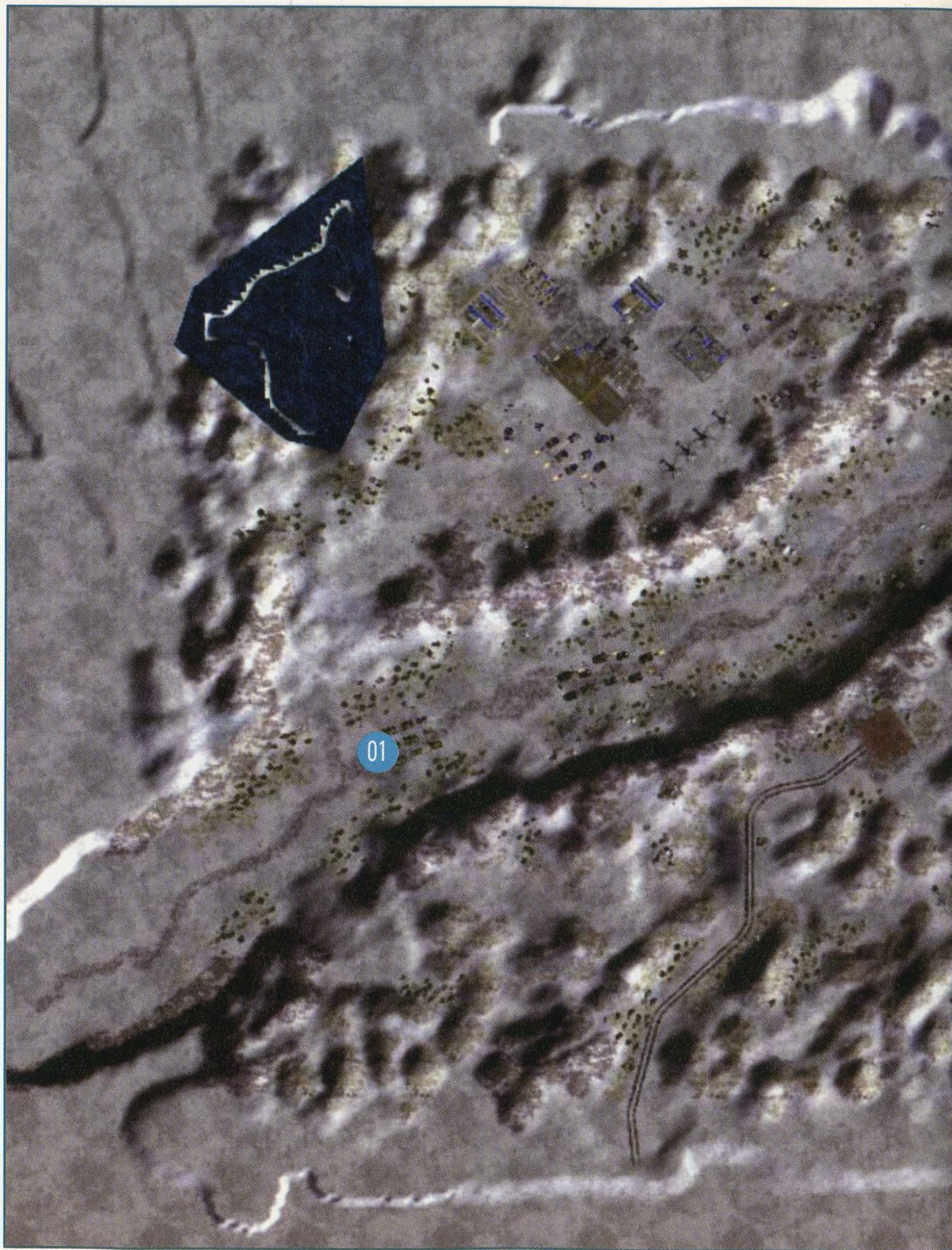
Libérez le premier pilote qui se trouve à cet endroit, puis placez-le dans un blindé.

POINT 02 :

Vous trouverez un deuxième pilote à cet emplacement.

POINT 03 :

Le dernier pilote se trouve dans cette base, mais n'y allez pas sans posséder une bonne division de blindés.

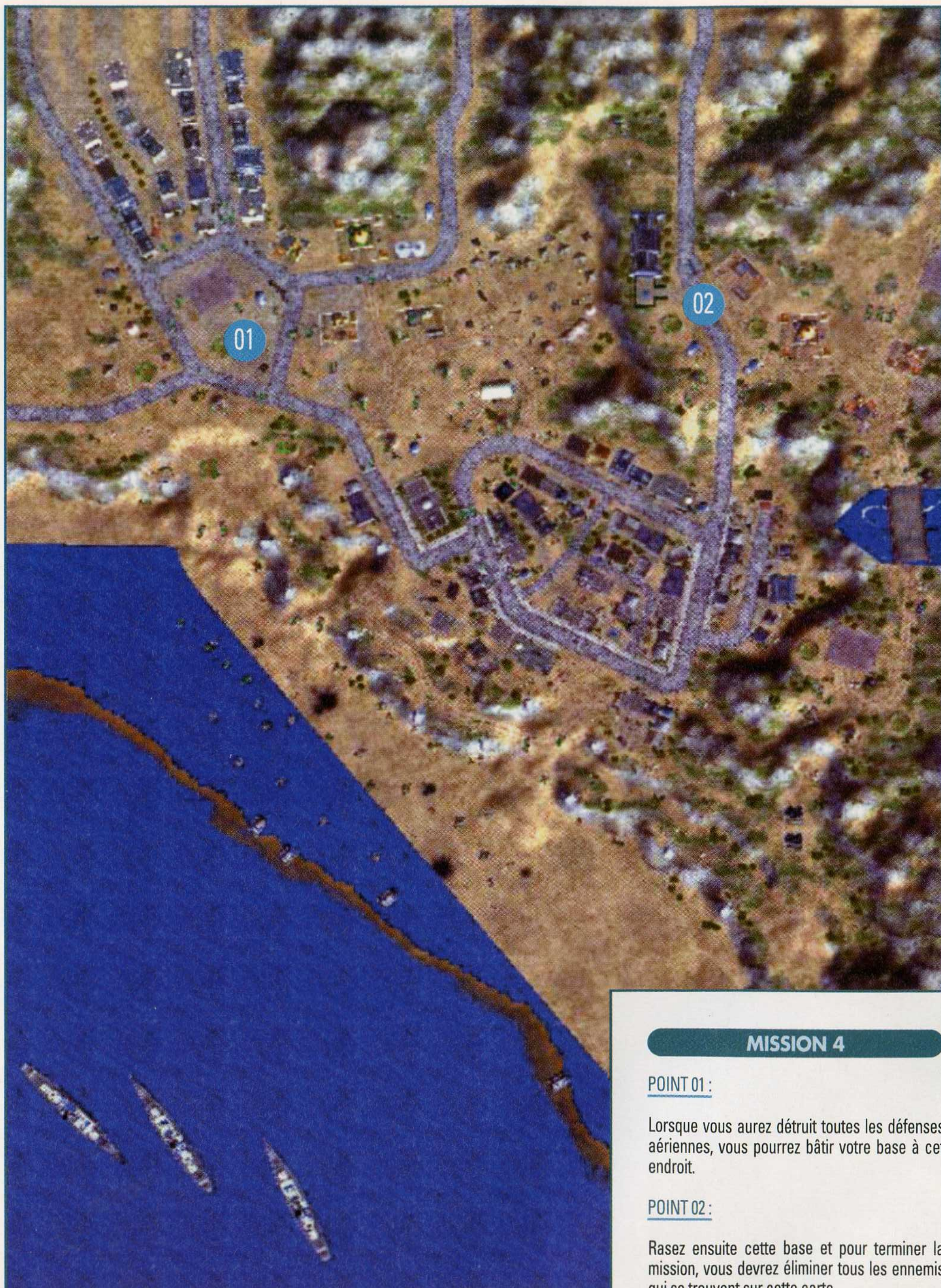

01



MISSION 3

POINT 01 :

Défendez cette zone avec des hélicoptères et quelques blindés, puis placez des défenses anti-aériennes pour compléter le dispositif. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à attendre que tous les ennemis vous tombent dans les bras.



MISSION 4

POINT 01 :

Lorsque vous aurez détruit toutes les défenses aériennes, vous pourrez bâtir votre base à cet endroit.

POINT 02 :

Rasez ensuite cette base et pour terminer la mission, vous devrez éliminer tous les ennemis qui se trouvent sur cette carte.

MISSION 05

POINT 01 :

Ne gaspillez pas trop d'argent et placez des défenses au niveau du pont pour ne pas vous faire envahir. Puis, upgradez vos parachutistes car ils vous seront d'une grande aide dans cette mission. N'oubliez pas que vous pouvez en faire venir autant que vous le désirez.

POINT 02 :

Capturez cet hôpital afin que vos soldats bénéficient de soins automatiques.

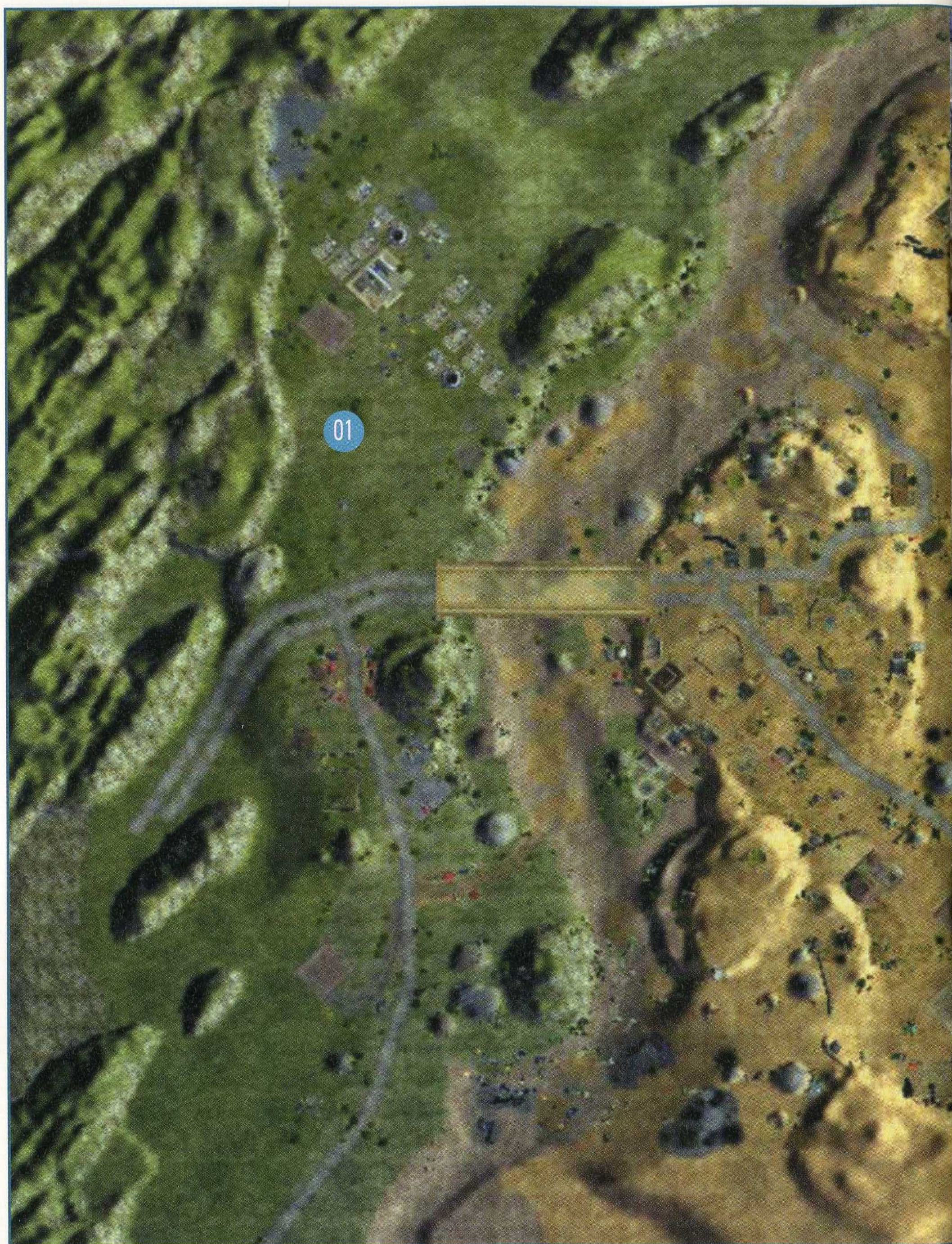
POINT 3 :

Parachutez des soldats dans ce recoin de la carte sans qu'ils se fassent repérer, puis capturez le poste de commandement et fabriquez tout de suite un ouvrier que vous allez mettre à l'abri en bas à droite. Développez ensuite une base GLA et fabriquez un site de missiles scud car vous n'aurez plus de problème de ressources. Attendez d'avoir suffisamment de ressources et de troupes avant de raser les défenses anti-aériennes car ensuite, vous ne pourrez plus revenir en arrière.

POINT 04 :

Balancez vos scuds sur les bâtiments production, puis envoyez des parachutis derrière leur site de scuds pour le captu Essayez ensuite de vous emparer d'autres bâ ments pendant que vous menez une offens musclée.




01



MISSION 06

POINT 01 :

Fortifiez tout de suite votre base sur les deux accès pour repousser les attaques ennemies, puis développez-vous rapidement.

POINT 02 :

Nettoyez un peu le terrain autour du site nucléaire, puis envoyez des hommes pour le capturer afin de ne pas vous prendre bêtement des missiles en cours de partie.

POINT 03 :

Essayez ensuite de capturer le maximum de bâtiments dans cette base et revendez-les tout de suite. À ce stade de la mission, vous devez avoir suffisamment de ressources.

POINT 04 :

Maintenant que vous êtes surpuissant, il ne vous reste plus qu'à raser cette base pour passer à la mission suivante.


03
02



MISSION 07

POINT 01 :

Développez la base chinoise à l'abandon et protégez-la afin de pouvoir construire tranquillement quelques silos nucléaires.

POINT 02 :

Envoyez tout de suite des parachutistes derrière le silo ennemi afin de vous en emparer le plus rapidement possible.

POINT 03 :

Lorsque vous serez fin prêt, balancez toute la purée sur ce secteur et régalez-vous.

En détresse

GABRIEL LOPEZ

Bienvenue à tous les amateurs de jeux d'aventure, de rôle et autres jeux propices aux blocages ou à la panne d'inspiration. Comme vous le savez peut-être, l'ancienne adresse Internet de notre rubrique n'est plus opérationnelle. Donc, en attendant l'arrivée d'un mail dédié à En Détresse, veuillez nous envoyer vos questions et réponses jeux, par la boîte aux lettres : casque@hfp.fr en mettant dans l'intitulé du message « en detresse » (sans accent aigu SVP). Bien sûr, si vous préférez nous expédier une vraie lettre sur parchemin enluminé par vos soins, écrivez-nous à :

EN DETRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex.

? Questions

MORROWIND

Salut à tous (et toutes) les joueurs (et joueuses) de ce génial jeu Morrowind. Je suis arrivé à la quête du camp Urshilaku, où je bute sur quelques difficultés. Oui, je suis bloqué ! Je n'arrive pas à avancer dans cette quête où je dois parler au Khan des cendres Sul-Matuul. À chaque fois, il refuse de me parler et c'est tout juste s'il ne me saute pas dessus pour me faire la peau. Comment dois-je faire ? Est-ce qu'il y a un personnage qui doit intercéder en ma faveur auprès de lui ? Lequel ? J'ai essayé de parler avec la sage-femme, mais ça ne change rien. Au secours ! À moi ! Toute aide sera la bienvenue. Merci à tous.

Réf.: N°14801, MagicM

THIEF GOLD

J'adresse ce message à tous les amateurs de Thief. Même si ce jeu n'est pas tout jeune, il est génial, alors aidez-moi SVP. Dans la mission de la « Tour des Mages », je suis comme qui dirait, un peu en difficulté avec le voleur préféré de ces dames (non, c'est pas Arsène Lupin). J'ai commencé par récupérer la clef de la tour centrale et j'ai tué tout ce qui traînait dans le coin, mais pas les gardes qui patrouillent régulièrement, ceux-là je préfère m'en cacher ;-) Je suis dans la pièce où il y a 8 talismans sur des piédestaux. Comment faire pour obtenir le bon talisman ? À chaque fois que j'essaye d'en prendre un, je suis blessé et je perds des points de vie. Comment je dois faire pour le trouver le bon talisman ? Merci d'avance.

Réf.: N°14802, Garreth le gris

OUTCAST

Salut à tous, j'ai juste une petite question sur Outcast. Au fait, quelqu'un aurait-il réussi à trouver l'évolution du SLNTB ? Si oui, où ? Merci, et bonne continuation.

Réf.: N°14803, Sarumann

NEVERWINTER NIGHTS

Bonjour, alors que je joue à Neverwinter Nights depuis quelque temps, je rencontre un problème exaspérant. C'est un problème de catapultes… Je vous raconte… Je suis arrivé à la bataille où il faut détruire les catapultes qui encerclent Neverwinter pour réussir à lever le siège. J'ai un magicien de niveau 14. Dans un premier temps, j'attaque les catapultes avec toute la puissance magique disponible (sorts de boules de feu, missiles magiques, éclairs, murs de feu, cône de glace, etc.) et rien, pas la moindre égratignure sur ces engins de siège de malheur ! Je me dis que bon, ma foi, peut-être qu'il faut employer la force brutale, paske la magie, ça semble rebondir sur la carapace des catapultes. Bien… J'utilise donc mes armes plus classiques (dague +3, baton +2, carreaux d'arbalète, etc.) et là… Toujours rien ! Elles sont toujours flambant neuves ces catapultes ! Quelle arme dois-je utiliser ? Où est l'astuce ? C'est des catapultes indestructibles (un bug ?) ou quoi ? Cimer pour vos suggestions.

Réf.: N°14804, Sylvestre

IRON STORM

Je suis bloqué dans Iron Storm dans l'épisode du train, après que j'ai « nettoyé » le train de tous les resquilleurs, hélicoptères et autres ennemis. Puis je me suis retrouvé à me balader dans le train sans trouver quoi faire. J'ai essayé de sortir à l'extérieur du train. Mais cela ne me sert à pas grand-chose, car l'échelle qui conduit au toit des wagons est cassée, et je ne peux aller sur le toit. Qu'est ce que je dois faire maintenant ? J'aimerais de l'aide pour résoudre ce mystère. Merci d'avance.

Réf.: N°14805, BigMaurice

RIVEN

Un peu par hasard, un peu à cause du manque de nouveaux jeux d'aventures valables, je me suis mis à jouer à Riven, et c'était prévisible : voilà que j'ai quelques questions à vous poser. Les voici : 1) Tout d'abord, je voudrais savoir résoudre l'énigme du code à l'intérieur du dôme dans la jungle. Il s'agit de 5 petites barres que l'on peut déplacer de gauche à droite. Je vois le livre à l'intérieur, mais je n'ai pu trouver le bon code. 2) Autre chose : mon sous-marin est resté près du trapèze, et je suis incapable de monter à nouveau à son bord. Comment dois-je faire pour y retourner et l'utiliser ? Tous mes remerciements à ceux qui répondront.

Réf.: N°14806, Eric

! Réponses

OMIKRON : THE NOMAD SOUL

Réf.: N°14502, Etienne

Bonjour Étienne. Je vais essayer de te tirer de ton problème pour que tu puisses continuer dans ce jeu génial. À Jaunpur, dès le début de la deuxième mission pour les éveillés (juste après que tu auras passé la porte gardée par le robot), va sur le toit à droite et suis les planches jusqu'à ce que tu n'en voies plus. Redescends au niveau du sol et va à gauche jusqu'à être en bas de l'an-

tenne. Monte sur le bâtiment collé à l'antenne. Installe le boîtier pour passer à la deuxième partie du combat. Regarde jusqu'à trouver un immeuble avec des caisses en contrebas. Rejoins cet endroit (saute), puis va vers la droite. Tu devrais arriver à une grille qu'il faut suivre jusqu'à tomber sur un soldat et un mécagarde. Une fois que tu seras débarrassé de ces ennemis, monte sur le toit du petit immeuble, et là, tu sautes sur le bâtiment à droite. Tu vas vers le bâtiment de gauche (celui où il y a une sorte de drap). Maintenant, tu réponds le choix 2 à Jenna, et tu vas faire ton rapport de mission à Namtar. Et voilà, bonne chance pour la suite.

KronZ

MORROWIND

Réf.: N°14503, Aillas Ankh Anh'Malafekh

Cher Aillas Ankh Anh'Malafekh, comme tu as pu le constater le but du pélerinage des 7 grâces est de refaire le chemin suivi par Lord Vivec autrefois. À chaque étape, il te faudra trouver un sanctuaire où faire une offrande. Avant d'entreprendre chaque étape demandée, débrouille-toi pour disposer de l'offrande nécessaire au bon accomplissement de la quête. Pour la première étape : les « Champs de Kummu » si tu n'en as pas trouvé dans la nature, tu peux acheter de la « boue » chez un apothicaire dans Balmora ou Suran. Les champs de Kummu se trouvent entre Pelagiad et Suran, pas très loin de la route. Si tu suis bien les signes, c'est facile à trouver, cherche au sud de la route (c'est au nord-ouest de la ferme d'Alof). Pour la partie du « Sanctuaire de l'audace », qui se passe entièrement dans Vivec. Tu trouveras la potion de force accrue nécessaire en vente au temple du Haut Fane. Va derrière ce même temple où tu as acheté la potion, puis dirige-toi vers l'est. Tu devrais trouver le sanctuaire où placer ta potion en offrande. Pour la partie du « Sanctuaire de générosité », c'est facile, cette quête se passe aussi entièrement dans Vivec. il faut que, à partir du sanctuaire de l'audace, tu montes les escaliers jusqu'au palais de Vivec. Tu trouveras 2 sanctuaires de part et d'autre de la porte. Il faudra que tu fasses une donation de 100 pièces d'or à l'un des sanctuaires de ton choix. Pour la quête du « Sanctuaire de courtoisie », toujours dans Vivec, je te donne juste le début. Il faut aller au Canal du Puzzle où tu verras plusieurs portails de chaque côté du palais. Passe par le troisième portail du côté qui te plaira. Il y aura une porte qui te mènera dans le canal même. Dans l'espèce de sanctuaire, tu verras une inscription. Applique avec confiance, le conseil ainsi donné, même si ça peut te sembler suicidaire. Bonne chance pour la suite de tes aventures.

Lord Balford

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU

Réf.: N°14601, Morpheus

Salut messire Morpheus. Si je comprends bien, tu te trouves dans la « Vieille forêt ». Sache que c'est à cet endroit que tu rencontreras le grand, puissant, généreux et hospitalier, Tom Bombadil en personne. C'est le dieu local qui commande à tous les animaux et végétaux du coin, et même que c'est lui qui t'aidera à ramener le « vieux saule » à la raison. Tu ne pourras pas réveiller Sam pour t'aider. Il faut que tu te démerde tout seul. Quand tu te trouves devant les racines de l'arbre, esquive les branches en allant à gauche et à droite. Et quand tu vois que le « poing » de l'arbre touche le sol, tape dessus. Quand tu l'auras touché 4 fois de cette manière, Tom Bombadil apparaîtra et viendra à ton secours pour sauver tes compagnons. Bonne quête, tu es encore bien loin de Mordor.

Elendil

ARX FATALIS

Réf.: N°14602, Spike

Salut Spike, je te conseille de ne te servir des indications que je vais te donner que si tu coinces vraiment. Autrement, c'est pas drôle, et puis comme cette quête dure tout au long du jeu, il faut aussi que tu avances dans le jeu en même temps. Bref, une fois que tu as réussi la première étape de ta « course au trésor » en mettant l'émeraude dans le coffre comme indiqué sur le mur de la taverne, il te faut aller dans le niveau 3 (celui des trolls et de la cité gobeline). Tu trouveras la note suivante cachée sous des pierres dans une des grottes qui se trouvent complètement sur le bord ouest de la carte des mines troll. Avec cette note, il faut maintenant, toujours dans le même niveau 3, que tu traverses la rivière, remontes du côté où il y a les escaliers vers le niveau 2 et la descendes au maximum vers le sud-ouest de la carte. Tu vas te retrouver dans une partie où il y a un feu de camp abandonné. Un peu plus au sud, tu trouveras un mur branlant que quelques coups de pioche feront tomber. Dans la salle ainsi découverte, utilise le casque de Poxsellis ou jette un sort de « Revelation » pour faire apparaître des inscriptions gravées pour la prochaine étape. Là, il faudra que tu te rendes au niveau 6 (le royaume des femmes-serpents) dans encore une fois la grotte la plus à l'ouest de la carte (il y a un corps et une araignée je crois là-dedans). Dans cette pièce, il te faudra te servir d'une pelle pour creuser et trouver la note suivante. Pour la cinquième étape, il faut aller au niveau 8 du jeu (les mines naines de Mithril). Rends-toi à la salle avec le grand lac de lave complètement à l'est. Va jusqu'au chariot pour trouver la note-étape suivante. À présent, il faut retourner au niveau 3 et aller dans le coin le plus au sud-est de la carte. Il s'agit des cavernes aux araignées (je crois qu'il y avait un parchemin de lévitation à cet endroit). Tu trouveras une pièce là où une échelle pend du plafond. Utilise ta pelle à nouveau pour trouver une clef. Avec cette clef, va au niveau (Grotte des rebelles, Crypte, etc.) tout à l'ouest de la carte dans la pièce de départ de la quête (en fait l'habitation d'Olivier l'ermite à l'origine de toute cette aventure). Tu peux maintenant ouvrir le deuxième coffre et prendre la récompense, plus quelques points d'expérience au passage. Et voilà. Amuse-toi bien.

Tomato, Aurélie, Pliz

GRAND THIEF AUTO

Réf.: N°14604, BlackAngel

Pour activer le mode Gore dans GTA3 sur PC, il faut télécharger le Blood Patch et remplacer l'exécutable original par le nouveau (pense à faire une copie de sauvegarde pour plus de sécurité). Tu peux le trouver sur le site :http://gta.macreators.com/downloads.php3?game=gta3. Attention, il existe 2 versions : une pour GTA3 v.1.0 et une pour GTA3 v.1.1 (si tu es en version 1.1, ça s'affiche dans le menu principal). Amuse-toi bien sur les rodéos...

Xr

DUNGEON SIEGE

Réf.: N°14605, Zybeline

Bonjour. Je crois que ton problème est simple à résoudre. Moi, j'ai réussi cette quête sans problèmes ou difficulté, mais je vois peut-être là où ça peut « clocher » avec toi. Le prêtre qui te donne la quête de purification du temple laisse tomber un artefact, juste avant de mourir. L'as-tu bien mis dans ton inventaire, ce truc ? Je crois que sans ce bidule, la purification est impossible. Si tu ne l'as pas, va le chercher et réessaye de purifier le temple. Bon courage pour la suite.

Paul

MEDAL OF HONNOR : DEBARQUEMENT ALLIÉ

Réf.: N°14607, François

Salut François. Voilà quelques compléments d'information pour mener à bien ta mission : une fois entré dans la tente, il faut attendre que le médecin te dise : « Allons voir le capitaine. » Soudain, un imbécile sort de son trou et tire sur un Stuka, et se mange un obus dans la tronche. Le médecin se dirige vers lui, puis dit que c'est tout ce qu'il peut faire pour lui. Alors, seulement maintenant tu peux aller, de trou en trou, vers le capitaine (le toubib suivra). Bonne chance pour repousser l'assaut allemand.

Sergent Black Barns

Jeux Crack

Ça y est ! Fébrilement, vous feuilletez le booklet 148 de vos mains moites. Ça devient vraiment dur, de le piquer dans la boîte aux lettres du voisin... Mais comment résister ! Un tel monument de goût et d'humour ; ça se mérite ! Où est le sel de taper des astuces, saisir des codes, s'il n'y a pas un petit frisson. Et puis d'abord, le gros Simon, c'est sa mémé qui l'a abonné ! Il la mérite pas, avec son PéCé de super-riche, sa rubrique Jeux Crack. L'a qu'à en acheter un autre de Joy ! Bon, kes ça raconte ? « Bla, bla, trucs, patches, bla, vérifiés, bla, nouvel @mail, bla, bla, casque@hfp.fr avec " Jeux Crack " dans l'intitulé ». Mince ! s'passe keke chose ? Ah, ouais... vraie lettre, hem.... JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex. Zut, où j'ai planqué mon Joystick ?

HIGHLAND WARRIORS

Au cœur de l'Écosse médiévale, la guerre couve. Les chefs de clans écossais veulent tenter de libérer leurs hautes terres du cruel joug de l'envahisseur anglais. Jouez le rôle de héros légendaires, tels William Wallace, Robert Bruce, Edouard 1er... dans ce jeu de stratégie des plus réussis. Codes de triche pour la version française 1.0 clavier Azerty de Highland Warriors. À employer dans le jeu solo ou en mode Campagne.

• Utilisez la touche [* µ] (à gauche de la touche [Entrée]) pour ouvrir la ligne de saisie. Saisir le code désiré, suivi d'un appui sur la touche [Entrée] et d'un nouvel appui sur la touche [* µ] pour retourner au jeu. Codes à saisir en minuscules.

CODE/EFFETS

Kingeddieismyfriend : Rend l'unité militaire sélectionnée invincible. Retapez le code pour la rendre à nouveau mortelle.
Serules : Victoire automatique dans la mission en cours.
Iamrich : Ajoute 10 000 pièces d'or.
Tiimmbbeerr : Ajoute 10 000 unités de bois.
Allthestones : Ajoute 10 000 unités de pierre.
Bethestone : Ajoute 10 000 unités de minerai.
Befat : Ajoute 10 000 unités de nourriture.

OFF-WORLD RESOURCE BASE (O.R.B.)

O.R.B. est un jeu sympathique, de stratégie temps réel dans la lignée des Homeworld. À vous l'ivresse des flottes impressionnantes de vaisseaux spatiaux sur fond d'étoiles. À vous les combats acharnés dans le vide sidéral. Sans compter qu'équipé des quelques codes suivants, vos réacteurs vont jeter des étincelles.

Codes pour la version 1.02 avec interface en français et clavier azerty. À saisir uniquement en majuscules et avec le « dollar » précédant le code. À utiliser dans la campagne solo.

• Lancez le jeu, chargez ou commencez une partie, puis appuyez sur la touche [Entrée]. Une fenêtre de saisie apparaîtra en plein milieu d'écran. Tapez le code choisi dans la liste suivante et réappuyez sur [Entrée] pour retourner au jeu.

CODE/EFFET

$RU XXXX : Met la quantité de ressources à la valeur XXXX (ex. XXXX = 5 000).
$SU XXXX : Met la quantité de personnel/pilotes à XXXX (ex. XXXX = 200).
$FOGOWAR OFF : Vous pouvez voir toute la carte et les vaisseaux ennemis.
$FOGOWAR ON : Cache les ennemis et parties inexplorées sur les cartes.
$WEAKEN ENEMY : Affaiblit la coque des vaisseaux ennemis (mais ils gardent quand même leurs boucliers).
$FPS ON : Affiche le nombre d'images/seconde et le temps de jeu écoulé.
$FPS OFF : Cache le compteur d'images/sec.
$GET TECH : Donne toutes les technologies possibles de la mission en cours.
$GET ALL TECHS : Donne toutes les technologies existantes dans le jeu (vous pouvez construire tous les vaisseaux du jeu).
$WIN : Victoire. Objectifs de mission atteints, passage à la mission suivante.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV : THE GATHERING STORM

C'est toujours un plaisir de replonger dans le monde fantastique de Heroes of Might & Magic 4 avec ses nouvelles campagnes additionnelles. Voici quelques codes qui

seront les bienvenus pour renforcer la puissance de vos héros dans la v.f. 1.0 de The Gathering Storm en mode Scenario et Campagne.

• Lancez ou chargez une partie. Appuyez sur la touche [TAB], un trait vertical va apparaître en plein milieu d'écran. Il indique la zone de saisie. Tapez l'un des codes suivants, puis appuyez sur [ENTREE] pour valider la saisie. Sauf mention contraire, codes à employer sur l'écran de déplacement du jeu (respectez les majuscules et minuscules).

CODES/EFFET

nwcAmbrosia : Donne 300 unités de chaque ressource et 200 000 pièces d'or.
nwcNibelungenlied : Donne l'anneau de négation majeure qui annule toutes les protections magiques ennemies.
nwcEtTuBrute : Donne la dague du désespoir de Tynan, qui inflige de grosses pertes de moral aux ennemis.
nwcHephaestus : Affiche l'écran de choix des missions avec plusieurs options de tri et tous les détails des missions possibles dans le jeu.
nwcAthena : Ouvre un menu permettant de donner n'importe quelle compétence supplémentaire (avec choix du niveau) au personnage sélectionné.
nwcIsis : Donne tous les sorts au personnage sélectionné, en fonction de son niveau de compétence et de spécialisation.
nwcAchilles : À saisir pendant un combat pour connaître la défaite dans la mission en cours.
nwcAphrodite : À taper pendant un combat, pour assister au retour d'Elvis.
nwcOldMan : À taper pendant un combat, pour que le héros sélectionné se transforme en vieil homme invalide.

TOCA RACE DRIVER

Tiens ? Vous vous lancez dans la course automobile ? Et dans le championnat des voitures de Grand Tourisme en plus. En voilà une bonne idée ! Comme ça, vous aurez le plaisir de foncer sur les meilleurs circuits du monde au volant du top en matière de 'oitures. Voici trois petits codes pour encore plus de plaisir. Codes pour TOCA RD v. f. clavier Qwerty.

• Allez dans le menu « options/prime » du menu général. Activez l'option « Saisir le code de prime ». Saisissez le code désiré et validez par [Entrée]. Si les codes sont correctement saisis, ils s'affichent dans une des neufs lignes de « Activer prime » qui permet d'activer ou désactiver leur effet (en Qwerty : M = ?, A = Q). Sortez du menu « Prime » par « Terminé » et voilà !

CODE/EFFET

DAMAGE : Les dégâts sont plus réalistes.
SIM : Comportement des voitures plus réaliste.
CREDITS : Pour de meilleurs crédits.

AMERICAN CONQUEST

Revivez trois siècles de conquêtes qui ont bouleversé le monde. De la découverte de l'Amérique par Colomb à la guerre d'Indépendance, simulez les grandes batailles américaines, y compris du côté des peuples indigènes pour vous venger des conquistadors. Codes de triche pour American Conquest en installation française en v. 1.45 clavier azerty. À utiliser en mode solo (campagnes, missions, carte aléatoire) :

• Une fois dans le jeu, tapez [Entrée], puis l'un des codes choisis dans la liste (respectez les majuscules/minuscules) et tapez [Entrée] pour valider.

CODE/EFFET

victory : Victoire ! Passage à la mission suivante.
babki : Donne 50 000 unités de chaque ressource (charbon, fer, or, pierre, nourriture, bois).
viewall : Dévoile la carte en entier. Retaper le code pour remettre le brouillard de guerre.
qwe : Donne instantanément toutes les unités militaires, tous les bâtiments ou navires. Appuyez sur la touche [P] pour faire apparaître un menu où vous choisirez (avec la souris) le type d'armée, d'unité ou de bâtiment désiré, puis cliquez (bouton gauche) à l'endroit du terrain de jeu où vous voulez créer l'unité.

HARRY POTTER ET LA CHAMBRE DES SECRETS

Harry commence sa deuxième année à Poudlard. Entre ses travaux pratiques de magie et l'exploration des salles secrètes de l'école, le jeune prodige a mis au point un système pour modifier les dégâts dus aux blessures. Bidouille pour la version française 1.0 Azerty :

• Allez dans le répertoire d'installation du jeu, puis entrez dans le dossier System qui se trouve généralement en C:\Program Files\EA GAMES\Harry Potter et la Chambre des Secrets\system.

• Faites une copie de sécurité du fichier « DefUser.ini », que nous allons modifier pour les besoins de la bidouille.

• Chargez « DefUser.ini » dans un éditeur de texte (le bloc-notes ou tout autre éditeur de texte, du moment qu'il sauve en ASCII). Descendez jusqu'en fin de fichier. Vous trouverez les trois lignes d'instructions suivantes :

Jeux Crack

fDamageMultiplier_Easy=1.2
fDamageMultiplier_Medium=2.0
fDamageMultiplier_Hard=3.0

• Ces trois lignes sont les multiplicateurs des dégâts que vous feront les créatures hostiles, fantômes et autres pièges baveux ou enflammés. Remplacez les trois valeurs finales par un nombre qui vous plaît. Exemple : avec 0.1, Harry subira très peu de dommages alors qu'avec 10.0, il mourra au premier coup reçu. Une fois modifié, sauvez le fichier, et lancez le jeu pour profiter des effets.

RAYMAN 3 : HOODLUM HAVOC

C'est le grand retour du grand Rayman... Globox a encore fait des siennes en avalant le chef des Hoodlums (Les horribles Lums noirs) et comme d'habitude, Rayman doit sauver le monde de l'armée des méchants et féroces Hoodlums, prêts à tout raser sur leur passage. Astuces pour la version française 1.0 de Rayman 3.

• À chaque fois que vous aurez collecté 6 cages, Rayman voit son niveau d'énergie augmenter. Vous avez 10 améliorations de ce genre possibles, puisqu'il y a 60 cages.

• Utilisez toujours de préférence les attaques de côté aux attaques frontales. Ainsi vous éviterez plus facilement les coups adverses. C'est spécialement utile quand il faut affronter des Hoodlums ou des ennemis puissants. N'oubliez pas de verrouiller l'ennemi, en le mettant en joue avec la touche adéquate [Ctrl gauche] avant toute attaque latérale. Il suffit de « straffer » (déplacement latéral normal) pour piloter les poings de Rayman. Notez que le « lancer de poings » latéral avec verrouillage sur cible a aussi son utilité pour atteindre les interrupteurs mal placés.

• Quand on entend les sifflements des caméléons (Matuvus), il faut utiliser le mode Look (touche [X]) et mettre la caméra sur eux. Voilà 250 points par caméléon facilement gagnés.

• Entraînez-vous à éviter les projectiles de l'ennemi (encore le déplacement latéral), c'est le seul moyen de maintenir une barre de vie à peu près présentable, et comme parfois les Lums de guérison manqueront à l'appel, ça sert.

• Il y a une zone secrète dans les sommets. Après avoir esquivé la boule de neige, vous devrez sauter de ballon en ballon, au sommet de la montagne. Soyez attentif, et vous remarquerez un endroit avec beaucoup d'arbres en contrebas. Volez dans sa direction et passez au travers. Voilà, vous avez trouvé une mine abandonnée.

• Dans l'usine des Hoodlums, commencez par aller à l'endroit où il faut sauter au-dessus des caisses pour atteindre l'autre côté. Continuez dans cette direction, vous finirez par atteindre un endroit avec un interrupteur qui déclenche des ascenseurs menant à un autre tapis roulant. Prenez les ascenseurs presque jusqu'en haut. Soyez attentif et vous verrez qu'il y a un trou sur le côté d'un gros tuyau. Sautez et passez en mode Hélicoptère pour l'atteindre et y pénétrer. Vous allez découvrir quelques-uns des méchants de Rayman 2, dont l'amiral et plusieurs de ses vilains acolytes.

• N'oubliez pas que vous pourrez obtenir des informations utiles pour vaincre vos adversaires, en les mettant en joue, puis en appuyant sur la touche [F1], et enfin, sur la touche [V].

WARLORDS : BATTLECRY 2

C'est la guerre des héros dans le monde d'Etheria, mais vous avez décidé de sortir vos super fantassins pour flanquer une rouste aux autres héros à la gomme. Voici une bidouille dans l'univers magico-fantastique de Warlords. Manipulation pour la version 1.0 en install. française et clavier Azerty.

• Une fois que vous aurez quelques unités dans votre « Suite » (si possible de bas niveau), il est simple de les modifier pour les rendre invincibles à volonté. Il faut juste éditer un scénario facile à gagner. Une fois que ce scénario sera chargé dans l'éditeur de niveaux intégré au jeu (cliquez sur l'icone de l'enclume au menu général pour y accéder), il est possible de modifier tous les paramètres des unités combattantes utilisées dans ce scénario ; de plus, l'éditeur peut travailler sur toutes les missions du jeu. Si par exemple, vous aviez une « Suite » remplie de barbares ou de démons basiques, vous pouvez facilement éditer ces types d'unités dans le scénario choisi, pour les rendre invincibles : protection de 10 contre toutes les attaques et résistance de 100 ; super-dangereuses avec des dégâts portés de 999 ; très endurantes avec 999 points de vie et rapides avec une vitesse maximale de 99.

L'ÉDITEUR DE NIVEAUX

• Pour ce faire, dans l'éditeur de niveaux chargez une carte de jeu, puis cliquez les options « Armées » et avec la fenêtre et son ascenseur, la race que vous avez l'habitude de choisir et le type d'unité à éditer. Validez l'option « Stats », et allez cliquer sur chaque valeur de caractéristique, puis remplacez le nombre existant par la valeur

désirée (voir exemples plus haut). Dans « GENERAL » : Combat, Vitesse, Resistance, Vie ; dans « ARMURE » : Pénétration, Écrasement, Incision, Feu, Magie ; dans « DEGATS » : Dégâts, Portée. Cliquez sur « Appliquer », puis sauvez le scénario, avant de sortir de l'éditeur par « Quitter ».

• Vous n'avez plus qu'à rejouer le scénario modifié en mode Echauffourée. Récupérez les nouvelles unités modifiées dans votre « Suite » comme s'il s'agissait d'unités de haut niveau, survivantes des précédentes missions. Une fois la bataille initiale gagnée, vous aurez la possibilité de continuer à utiliser vos super soldats pour la bataille suivante. Par contre, dès qu'elles seront employées dans une nouvelle carte de mission, vos super unités retourneront à leurs paramètres normaux, et il faudra recommencer la manipulation avec l'éditeur pour leur redonner un coup de fouet. Mais comme la manipulation reste assez rapide à faire, et d'un coût faible (il suffit de deux super unités, une en défense, l'autre qui attaque, pour venir à bout de n'importe quel ennemi).

• Encore une chose, si vos super troupes montent de niveau ou se battent suffisamment longtemps, leur niveau d'armure et quelques autres caractéristiques vont finir par baisser, et donc elles encaisseront des dommages et deviendront (un peu) moins efficaces. Pour éviter de les perdre par négligence, une parade est d'employer uniquement des super unités qui combattent à distance, ce qui est moins dangereux qu'au corps à corps. De même, n'oubliez pas de choisir des super soldats initialement humbles monstres de bas niveau, comme les barbares, chauve-souris de feu, piquiers, wisps, etc, car ils coûtent bien moins cher en points d'armée en début de mission.